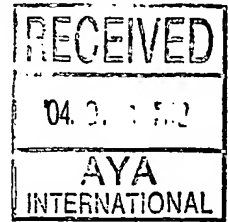


拒絶理由通知書



特許出願の番号	特願2003-058136
起案日	平成16年 8月23日
特許庁審査官	植野 孝郎 3213 2T00
特許出願人代理人	古溝 聡 様
適用条文	第29条柱書、第29条第2項、第36条

この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から60日以内に意見書を提出して下さい。

理 由

理由1

この出願は、特許請求の範囲の記載が下記の点で、特許法第36条第6項第2号に規定する要件を満たしていない。

記

(1) 請求項2には、「前記視点位置評価手段は、さらに前記角度算出手段が算出した角度に基づいて、前記複数の直線上にそれぞれ設定される仮視点位置を評価する」と記載されているが、この記載では、単に「視点位置評価手段」の機能・作用が記載されているにすぎず、「視点位置評価手段」がどのように特定されているのか不明確である。

請求項3に記載された「前記視点位置評価手段は、さらに前記重なり度算出手段が算出した重なり度合いに基づいて、前記複数の直線上にそれぞれ設定される仮視点位置を評価する」についても同様。

請求項4に記載された「前記視点位置評価手段は、さらに前記キャラクタ判定手段の判定結果に応じて前記複数の直線上にそれぞれ設定される仮視点位置を評価する」についても同様。

請求項5に記載された「前記視点位置選択手段は、前記視点位置評価手段の評価結果に従って、前記仮想カメラの視点を移動させるべき位置として複数の位置を選択し」、「前記視点位置移動手段は、前記視点位置選択手段が選択した複数の位置に順次前記仮想カメラの視点の位置を切り替えて移動させる」についても同様。

請求項9に記載された「前記視点位置移動手段は、前記範囲限界判定手段が前記範囲限界内にないと判定したときに、前記仮想カメラの視点の位置が前記範囲限界内に含まれるように前記中心位置に向けて移動し」についても同様。

請求項10に記載された「前記視点位置移動手段は、前記視点位置移動指示手段からの移動の指示に応じて、前記仮想カメラの視点の位置を移動する」についても同様。

請求項11に記載された「前記視点位置移動手段は、前記視点位置選択手段が選択した位置であるか否かに関わらず、前記仮想視点位置において前記仮想カメラの視点の位置を移動する」についても同様。

請求項12に記載された「前記中心位置算出手段、前記仮ポイント設定手段、前記距離算出手段及び前記視点位置評価手段による処理は、前記計時手段が前記一定の時間間隔の経過を計時する度に行われる」についても同様。

請求項13に記載された「前記中心位置算出手段、前記仮ポイント設定手段、前記距離算出手段及び前記視点位置評価手段による処理は、前記プレイヤーキャラクター切替手段により指示の入力が可能となるプレイヤーキャラクターが切り替えらる度に行われる」についても同様。

請求項14に記載された「前記中心位置算出手段は、前記仮想3次元空間に存在する複数のキャラクターにそれぞれ重みを付けて、該複数のキャラクターの中心位置を算出する」についても同様。

各請求項に従属する他の請求項についても同様。

(2) 請求項3には、「前記仮想視点位置のそれぞれから透視変換を行った場合における前記複数のキャラクターの重なり度合いを算出する重なり度算出手段」と記載されているが、「複数のキャラクターの重なり度合い」とは、どのように定義づけられるものであるのか不明瞭である。

請求項3に従属する他の請求項についても同様。

(3) 請求項11には、「前記視点位置移動手段は、前記視点位置選択手段が選択した位置であるか否かに関わらず、前記仮想視点位置において前記仮想カメラの視点の位置を移動する」と記載されているが、請求項1には、「前記視点位置選択手段が選択した位置に、前記仮想カメラの視点の位置を移動させる視点位置移動手段」と記載されており、上記請求項11の記載は意味不明である。

請求項11に従属する他の請求項についても同様。

(4) 請求項12には、「前記中心位置算出手段、前記仮ポイント設定手段、前記距離算出手段及び前記視点位置評価手段による処理は、前記計時手段が前記一定の時間間隔の経過を計時する度に行われる」と記載されているが、「前記中心位置算出手段、前記仮ポイント設定手段、前記距離算出手段及び前記視点位置評価手段による処理」とは何を指すのか不明である。

請求項13に記載された「前記中心位置算出手段、前記仮ポイント設定手段、前記距離算出手段及び前記視点位置評価手段による処理は、前記プレイヤーキャラクター切替手段により指示の入力が可能となるプレイヤーキャラクターが切り替えらる

度に行われる」についても同様。

各請求項に従属する他の請求項についても同様。

(5) 請求項14には、「前記中心位置算出手段は、前記仮想3次元空間に存在する複数のキャラクタにそれぞれ重みを付けて、該複数のキャラクタの中心位置を算出する」と記載されているが、複数のキャラクタにそれぞれ重みを付けるとは、いかなる事項を意図するものか（キャラクタの重みとはいかなる意味か）不明瞭である。

請求項14に従属する請求項15についても同様。

(6) 請求項16には、

「仮想3次元空間を仮想カメラの視点から仮想スクリーン上に透視変換する3次元ビデオゲームにおいて、前記仮想3次元空間に存在する複数のキャラクタの位置に基づいて仮想カメラの視点の位置を制御する方法であって、

前記複数のキャラクタのうちの少なくとも1つを前記仮想3次元空間において移動させ、

前記複数のキャラクタの前記仮想3次元空間における中心位置を算出し、

前記算出した中心位置を基準として、前記仮想3次元空間に複数の仮ポイントを設定し、

前記複数の仮ポイントのそれぞれと前記中心位置とを結ぶ複数の直線上にそれぞれ前記仮想カメラの視点を設定して所定の視角で透視変換を行った場合に、前記複数のキャラクタの全てを前記仮想スクリーン上に投影することができる位置をそれぞれ仮視点位置として設定し、該仮視点位置と前記中心位置との間の距離を、前記複数の直線のそれぞれについて算出し、

前記算出した距離に基づいて、前記複数の直線上にそれぞれ設定された仮視点位置を評価し、

前記仮視点位置の評価結果に従って、前記仮視点位置のうちで前記仮想カメラの視点を移動させるべき位置を選択し、

前記選択した位置に、前記仮想カメラの視点の位置を移動させ、

前記移動された前記仮想カメラの視点の位置から前記仮想3次元空間を仮想スクリーン上に透視変換する

ことを特徴とする3次元ビデオゲームにおける仮想カメラの制御方法。」

と記載されているが、この記載では、請求項17に記載されたものが人間が実行する処理を特定するものであるのか、コンピュータに実行させる処理を特定するものであるのか不明である。

後者であるならば、コンピュータが有するいかなるハードウェアと各ステップとがどのように協働しているのか不明であり、どのようにして、ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されているのか不明である。

(7) 請求項17には、

「コンピュータ装置において実行され、複数のキャラクタが存在する仮想3次元空間を、前記複数のキャラクタの位置に基づいて仮想カメラの視点の位置を移動し、該仮想カメラの視点から仮想スクリーン上に透視変換するビデオゲームを実行するためのプログラムであって、

前記プログラムは、前記コンピュータ装置において実行されることにより、

前記複数のキャラクタのうちの少なくとも1つを前記仮想3次元空間において移動させ、

前記複数のキャラクタの前記仮想3次元空間における中心位置を算出し、

前記算出した中心位置を基準として、前記仮想3次元空間に複数の仮ポイントを設定し、

前記複数の仮ポイントのそれぞれと前記中心位置とを結ぶ複数の直線上にそれぞれ前記仮想カメラの視点を設定して所定の視角で透視変換を行った場合に、前記複数のキャラクタの全てを前記仮想スクリーン上に投影することができる位置をそれぞれ仮視点位置として設定し、該仮視点位置と前記中心位置との間の距離を、前記複数の直線のそれぞれについて算出し、

前記算出した距離に基づいて、前記複数の直線上にそれぞれ設定された仮視点位置を評価し、

前記仮視点位置の評価結果に従って、前記仮視点位置のうちで前記仮想カメラの視点の位置を移動させるべき位置を選択し、

前記選択した位置に、前記仮想カメラの視点の位置を移動させ、

前記移動された前記仮想カメラの視点の位置から前記仮想3次元空間を仮想スクリーン上に透視変換する

ことを特徴とするプログラム。」

と記載されているが、コンピュータ装置を用いることだけでは、コンピュータが有するいかなるハードウェアと各ステップとがどのように協働しているのか不明であり、どのようにして、ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されているのか不明である。

請求項18に記載されたものについても同様。

よって、請求項2-18に係る発明は明確でない。

理由2

この出願の下記の請求項に記載されたものは、下記の点で特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないから、特許を受けることができない。

記

・請求項16

請求項16に記載されたものが、人間が実行する処理を特定するものである場合、これは、いわゆるコンピュータシステムではなく、単に処理を定めた人為的取決めにすぎないから、自然法則を利用した技術的思想の創作ではなく、発明に該当しない。

請求項16に記載されたものが、コンピュータに実行させる処理を特定するものである場合、いずれの処理を特定する記載も、それらの処理において果たされるべき機能を単に特定するものにとどまり、その処理を果たすために、コンピュータのハードウェア資源をどのように用いて具体的に実現された技術的事項であるのか特定するものではない。

したがって、請求項16にはソフトウェアによる情報処理がコンピュータのハードウェア資源を用いて具体的に実現されたコンピュータシステムとして特定する記載はなされていないから、請求項16に記載されたものは、自然法則を利用した技術的思想の創作ではなく、やはり発明に該当しない。

・請求項17、18

請求項17、18に記載されたものは、コンピュータが有するハードウェアと各ステップとが協働しているとはいえず、ソフトウェアによる情報処理がハードウェア資源を用いて具体的に実現されたものとはいえない。

理由3

この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の記事に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

・請求項1、16-18

引用文献1

備考：

引用文献1、[0050]、[0051]段落等を参照。

・請求項2

引用文献1

備考：

従来より、仮想カメラの視点位置を変更する際に、急に視点が変化すると視認性が悪くなるのは周知であり(引用文献1、[0066]段落等を参照。)、引用文献1に記載された発明において、戦闘状況に応じた第2の視点位置を選ぶ際に、現在の視点位置から近いものを選ぶ(「前記視点位置評価手段は、さらに前

記角度算出手段が算出した角度に基づいて、前記複数の直線上にそれぞれ設定される仮視点位置を評価する」) ことは、当業者が適宜なし得る設計的事項にすぎない。

・請求項3

引用文献1、2

備考：

引用文献2には、3次元動画作成装置において、ある物体に対して遮蔽物体が存在する場合、視点を変更する発明が記載されている。

引用文献1に記載された発明に対し、引用文献2に記載された発明を適用することは当業者が容易に想到し得ることである。

・請求項4-8

引用文献1、2

備考：

引用文献1に記載された発明においては、視点位置P2の高さは自キャラクターと敵キャラクターの双方の高さを考慮して決められており、自キャラクターと敵キャラクターの高さの差に応じて適切な視点位置を選ぶことは、当業者が適宜なし得る設計的事項にすぎない。

・請求項9

引用文献1、2、3

備考：

3次元視点を制御する視点パラメータに有効範囲を設け、視点パラメータが有効範囲内に収まるように調節することは周知である(例えば、引用文献3、[0041]段落等参照。)

・請求項10、11

引用文献1、2、3

備考：

上記請求項1-9に対する備考を参照。

・請求項12

引用文献1、2、3

備考：

ゲームにおいて、所定時間の経過毎に何らかの制御を行わせることは、一般的に行われていることである。

・請求項13

引用文献1、2、3

備考：

従来より、複数のキャラクタを操作するゲームにおいて、操作するキャラクタを切り替えて操作（キャラクタの移動）を行うことは一般的に行われている。

また、引用文献1に記載された発明において、視点位置の切り替え等の処理を行うタイミングは、当業者が任意に決めることのできるものである。

・請求項14

引用文献1、2、3

備考：

引用文献1に記載された発明において、自キャラクタと敵キャラクタの中間の位置を求める際に、キャラクタに応じて重みを付けて求めることは、当業者が適宜なし得る設計的事項にすぎない。

・請求項15

引用文献1、2、3

備考：

引用文献1に記載された発明において、多数のキャラクタによりゲームを行うことは、記載されているに等しい事項であり、その際、不要なキャラクタを除外して、中間の位置を求めることは、当業者が適宜なし得る設計的事項にすぎない。

引用文献等一覧

1. 特開2001-269482号公報
2. 特開平7-85312号公報
3. 特開平6-274598号公報

なお、請求項13に記載の「…、前記プレイヤキャラクタ切替手段により指示の入力が可能となるプレイヤキャラクタが切り替えらる度に行われる」の記載は、誤記と思われます。

連絡先 特許審査第一部アミューズメント 荒井隆一
(電話) 03-3581-1101 内線6233 (FAX) 03-3501-0604

<先行技術文献調査結果の記録>

・調査した分野 IPC第7版 A63F9/24
A63F13/00-13/12

整理番号 03 0003

番号 311567 8/E
発送日 平成16年 8月31日

G06T17/40

・ 先行技術文献 特開2003-44868号公報

この先行技術文献調査結果の記録は拒絶理由を構成するものではありません。

(1)

Ref. No. 03P00003

No. of Dispatch: 311567

Date of Dispatch: August 31, 2004

NOTICE OF REASONS FOR REFUSAL

No. of Patent Application: 2003-058136

Date of Draft: August 23, 2004

Examiner of Patent Office: Takao UENO 3213 2T00

Agent of Applicant: Mr. Satoshi FURUMIZO

Applied Articles: Head of Art. 29,
Art. 29, Item 2
Art. 36

This Application should be rejected for the following reasons. Arguments, if any, can be submitted within 60 days from the dispatch date of this Notice.

REASONS

Reason 1

This Application has failed to satisfy the following requisites specified by Japanese Patent Law Art. 36, Item 6-2, with the description of its Scope of the Claim in the following points.

NOTES

(1) Claim 2 has the description that "said viewpoint position evaluating means evaluates virtual viewpoint positions individually set on said plural straight lines, further on the basis of the angles calculated by said angle calculating means". However, this description describes merely the functions/actions of the "viewpoint position evaluating means", and it is indefinite how the "viewpoint position evaluating means" is specified.

Like decision is made on the description in Claim 3 that "said viewpoint position evaluating means evaluates virtual viewpoint positions individually set on said plural straight lines, further on the basis of the overlap extent calculated by said overlap extent calculating means".

Like decision is made on the description in Claim 4 that "said viewpoint position evaluating means evaluates virtual viewpoint positions individually set on said plural straight lines, further according to the decision result of said character deciding means".

Like decision is made on the descriptions in Claim 5 that "said viewpoint position selecting means selects a plurality of positions as the position, to which the viewpoint of said virtual camera is to be moved, according to the evaluation result of said viewpoint position evaluating means", and that "said viewpoint position moving means switches and moves the position of the viewpoint of said virtual camera sequentially

to the plural positions selected by said viewpoint position selecting means".

Like decision is made on the description in Claim 9 that "said viewpoint position moving means moves the position of the viewpoint of said virtual camera toward said center position, when said range limit deciding means decides an outside of said range limit, so that the viewpoint position of said virtual camera may fall within said range limit".

Like decision is made on the description in Claim 10 that "said viewpoint position moving means moves the position of the viewpoint of said virtual camera in response to an instruction of movement from said viewpoint position movement instructing means".

Like decision is made on the description in Claim 11 that "said viewpoint position moving means moves the position of the viewpoint of said virtual camera at said viewpoint position irrespective of the position selected by said viewpoint position selecting means".

Like decision is made on the description in Claim 12 that "the operations by said center position calculating means, said virtual point setting means, said distance calculating means and said viewpoint position evaluating means are performed, every time when said timing means times the lapse of said constant time interval".

Like decision is made on the description in Claim 13 that

"the operations by said center position calculating means, said virtual point setting means, said distance calculating means and said viewpoint position evaluating means are performed, every time when the player character, to which an instruction can be inputted, is switched by said player character switching means".

Like decision is made on the description in Claim 14 that "said center position calculating means calculates the center position of said plural characters by individually weighting the plural characters existing in said virtual three-dimensional space".

Like decision is made on the remaining Claims belonging to the individual Claims.

(2) Claim 3 has the description of "the overlap extent calculating means for calculating the overlap extent of said plural characters in case the perspective conversions are made individually from said virtual viewpoint positions". It is ambiguous how to define the "overlap extent of the plural characters".

Like decision is made on the remaining Claims belonging to Claim 3.

(3) Claim 11 has the description that "said viewpoint position moving means moves the position of the viewpoint of

said virtual camera at said viewpoint position irrespective of the position selected by said viewpoint position selecting means". On the contrary, Claim 1 has the description of "the viewpoint position moving means for moving the position of the viewpoint of said virtual camera to the position selected by said viewpoint position selecting means". The meaning of the above description of Claim 11 is ambiguous.

Like decision is made on the remaining Claims belonging to Claim 11.

(4) Claim 12 the description that "the operations by said center position calculating means, said virtual point setting means, said distance calculating means and said viewpoint position evaluating means are performed, every time when said timing means times the lapse of said constant time interval". It is, however, ambiguous what is meant by "the operations by said center position calculating means, said virtual point setting means, said distance calculating means and said viewpoint position evaluating means".

Like decision is made on the description in Claim 13 that "the operations by said center position calculating means, said virtual point setting means, said distance calculating means and said viewpoint position evaluating means are performed, every time when the player character, to which an instruction can be inputted, is switched by said player character switching

means".

Like decision is made on the remaining Claims belonging to the individual Claims.

(5) Claim 14 has a description that "said center position calculating means calculates the center position of said plural characters by individually weighting the plural characters existing in said virtual three-dimensional space". It is, however, ambiguous what item is intended by individually weighting the plural characters (or what is meant by the weights of the characters).

Like decision is made on Claim 15 belonging to Claim 14.

(6) Claim 16 has a description of:

"In a three-dimensional video game for perspectively converting a virtual three-dimensional space from the viewpoint of a virtual camera onto a virtual screen,

a method for controlling the position of the viewpoint of the virtual camera on the basis of the positions of a plurality of characters existing in said virtual three-dimensional space, characterized by comprising the steps of:

moving at least one of said plural characters in said virtual three-dimensional space;

calculating the center position in said virtual three-dimensional space of said plural characters;

setting a plurality of virtual points in said virtual three-dimensional space with reference to said calculated center position;

setting the positions, at which all said plural characters can be projected on said virtual screen, individually as virtual viewpoint positions, in case the perspective conversion is performed at a predetermined visual angle by setting the viewpoints of said virtual camera individually on a plurality of straight lines joining the individual ones of said plural virtual points and said center position, and calculating the distances between said virtual viewpoint positions and said center position individually on said plural straight lines;

evaluating the virtual viewpoint positions individually set on said plural straight lines, on the basis of said calculated distances;

selecting that of said virtual viewpoint positions, to which the viewpoint of said virtual camera is to be moved, according to the evaluation result of said virtual viewpoint position;

moving the position of the viewpoint of said virtual camera to said selected position; and

perspectively converting said virtual three-dimensional space from the moved position of the viewpoint of said virtual camera onto said virtual screen."

It is, however, ambiguous whether this description of Claim 17 specifies the operations to be executed by a man or a computer.

If the description contemplates the latter, it is ambiguous what hardware owned by the computer and how the individual steps cooperate with, and how the information processing by the software is specifically realized by using the hardware resources.

(7) Claim 17 has a description of:

"A program adapted to be executed in a computer apparatus for executing a video game, in which the position of the viewpoint of a virtual camera is moved on the basis of the positions of a plurality of characters in a virtual three-dimensional space having said plural characters and is perspectively converted from the viewpoint of said virtual camera onto a virtual screen,

wherein said program is executed in said computer apparatus to perform the steps of:

moving at least one of said plural characters in said virtual three-dimensional space;

calculating the center position in said virtual three-dimensional space of said plural characters;

setting a plurality of virtual points in said virtual three-dimensional space with reference to said calculated

center position;

setting the positions, at which all said plural characters can be projected on said virtual screen, individually as virtual viewpoint positions, in case the perspective conversion is performed at a predetermined visual angle by setting the viewpoints of said virtual camera individually on a plurality of straight lines joining the individual ones of said plural virtual points and said center position, and calculating the distances between said virtual viewpoint positions and said center position individually on said plural straight lines;

evaluating the virtual viewpoint positions individually set on said plural straight lines, on the basis of said calculated distances;

selecting that of said virtual viewpoint positions, to which the viewpoint of said virtual camera is to be moved, according to the evaluation result of said virtual viewpoint position;

moving the position of the viewpoint of said virtual camera to said selected position; and

perspectively converting said virtual three-dimensional space from the moved position of the viewpoint of said virtual camera onto said virtual screen.

Only from the use of the computer apparatus, however, it is ambiguous what hardware owned by the computer and how

the individual steps cooperate with, and how the information processing by the software is specifically realized by using the hardware resources.

Like decision is made on the description of Claim 18.

Hence, the inventions according to Claims 2 to 18 are indefinite.

Reason 2

The inventions of this Application described in the following claims have failed to satisfy the requisites specified in the head of Art. 29, Item 1 of Japanese Patent Law, in the following points so that they cannot be patented.

Notes

- Claim 16

The description of Claim 16 is not the so-called "computer system" but an artificial settlement merely determining the operations, in case it specifies the human-executed operations. Therefore, the description of Claim 16 is not a creation of a technical concept utilizing the natural laws so that it is not worthy of an invention.

In case the description of Claim 16 specifies the operations to be executed by the computer, the description for specifying operations specifies only the functions to be performed in those operations but not the technical items which

are specifically realized to perform the operations by using the hardware resources of the computer.

Therefore, Claim 16 makes none of the descriptions for specifying the computer system, in which the information processing by the software is specifically realized by using the hardware resources of the computer. Hence, the description of Claim 16 is not the creation of the technical concept utilizing the natural laws so that it is not worthy of an invention.

- Claims 17 & 18

The descriptions of Claims 17 and 18 cannot be so said that the hardware owned by the computer cooperates with the individual steps and that the information processing by the software is not specifically realized by using the hardware resources.

Reason 3

The inventions according to the following claims of this Application could be easily invented by those having the ordinary knowledge in the technical field, to which the inventions belong, before the application for patent on the basis of either the inventions described in the following Publications distributed in Japan and foreign countries before the application or the inventions made usable to the public

through the electric communication lines. Hence, the inventions cannot be patented according to the specifications of Art. 29, Item 2 of Japanese Patent Law.

Notes (as referred to a list of Citations)

- Claims 1 and 16 to 18

Citation 1

Remarks:

Reference is made to Citation 1, Columns [0050] and [0051] and so on.

- Claim 2

Citation 2

Remarks:

It is well known in the prior art (as referred to Citation 1, Column [0066] and so on) that the visibility becomes worse if the viewpoint abruptly changes when the viewpoint position of the virtual camera is altered. It is nothing but the design item, which can be suitably made by those skilled in the art, to select a second viewpoint position near the present one according to battling situations in the invention described in Citation 1 ("said viewpoint position evaluating means evaluates virtual viewpoint positions individually set on said plural straight lines, further on the basis of the angles calculated by said angle calculating means").

- Claim 3

Citations 1 and 2

Remarks:

Citation 2 describes the invention that the viewpoint is changed in case a shielding object is present for an object in a three-dimensional moving image creating apparatus.

It can be easily conceived by those skilled in the art to apply the invention described in Citation 2 to the invention described in Citation 1.

- Claims 4 to 8

Citations 1 & 2

Remarks:

In the invention described in Citation 1, the height of the viewpoint position P2 is determined considering the heights of both a player character and an enemy character, and it is nothing but a design item, which can be suitably made by those skilled in the art, to select a proper viewpoint position in accordance with the difference between the heights of the player character and the enemy character.

- Claim 9

Citations 1, 2 & 3

Remarks:

It is well known (as referred to Citation 3, Column [0041]

and so on) to provide a viewpoint parameter for controlling a three-dimensional viewpoint with an effective range thereby to adjust the viewpoint parameter within the effective range.

- Claims 10 & 11

Citations 1, 2 & 3

Remarks:

Reference should be made to Remarks on Claims 1 to 9.

- Claim 12

Citations 1, 2 & 3

Remarks:

It is currently done in a game to make any control in each lapse of a predetermined time period.

- Claim 13

Citations 1, 2 & 3

Remarks:

It is currently performed in the prior art to switch (or exchange) a plurality of characters to be played in a game in which plurality of characters are manipulated.

In the invention described in Citation 1, moreover, the timing for an operation to switch the viewpoint position can be arbitrarily determined by those skilled in the art.

- Claim 14

Citations 1, 2 & 3

Remarks:

It is nothing but a design item, which can be suitably done by those skilled in the art, to weight characters in the invention described in Citation 1 when the intermediate position between a player character and an enemy character.

- Claim 15

Citations 1, 2 & 3

Remarks:

It is an item, which is so equivalent as might be described, to play a game among many characters in the invention described in Citation 1. It is nothing but a design item, which can be suitably done by those skilled in the art, to determine the intermediate position by excluding any unnecessary characters.

List of Citations

1. JP-A-2001-269482
2. JP-A-7-85312
3. JP-A-6-274598

Here, the description of Claim 13 that "- - - are performed, every time when the player character, to which an instruction

can be inputted, is switched by said player character switching means" reads a clerical error.

Destination: Ryuichi ARAI

Patent Examination 1st Sec. Amusement

(TEL) 03-3581-1101, Ext. 6233

(FAX) 03-3501-0604

<Record of Research Results of Prior Art Publications>

- Field of Research

IPC 7th Edition A63F9/24

A63F13/00 - 13/12

G06T17/40

- Prior Art Publication JP-A-2003-44868

This Record of Research Results of Prior Art Publications
does not constitute the Reasons for Refusal.